

Рок привел Томаса к огромному зданию из белого мрамора, украшенного позолоченной лепниной. Как по Томасу, а строение сильно смахивало на храм, в котором он впервые заспавнился в Эпохе Богов, только более вычурный и безвкусный. Рок показал рукой на здание:

- Это и есть отделение Банковской гильдии.

Томас кивнул и присмотрелся к зданию чуть внимательнее. Но так и не увидел в нём ничего особенного. Правда двери, ведущие внутрь здания, охранялись двумя мужчинами в полных латных доспехах, что выглядело довольно внушительно. Рок направился к дверям и вошел, и Томас молча проследовал за ним. Банки были довольно распространенной темой в VRMMO играх, ведь игрокам было просто невозможно всё время таскать с собой всё свое имущество, а если оставить вещи дома, то могло случиться так, что нужная вещь окажется слишком далеко.

Войдя внутрь, Томас застыл в изумлении. Интерьер здесь был как в самом настоящем современном банке - с кучей кассовых окошек и очередью посетителей. Практически ничто не было сюрпризом - ничто, если не брать в расчет существ, сидящих по ту сторону кассовых окон. Они все были зеленые, с непропорционально большими, похожими на луковицы, головами и длинными крючковатыми носами. И как ни странно, но все существа были в престижных деловых костюмах, а на многих даже красовались очки! Томас, мгновенно узнав расу перед собой, перевел взгляд на Рока.

- Банкиры... гоблины? Но разве гоблины это не монстры, которые убивают мужчин, крадут золото и охотятся на женщин ради секса?

В каждой игре, в которую Томас хоть когда-либо играл, гоблины были одними из самых отвратительных созданий на свете. В одном ряду с орками. Как всем известно, обе расы похищали женщин в сексуальное рабство и насиловали их ради увеличения своей популяции. Томас мог принять многое и очень немногое могло его хоть как-то задеть, но эти изнасилования были чем-то, что приводило его в состояние иступленной ярости. Теперь же, видя перед собой гоблинов, расу, известную таким вопиющим дерьмом, Томас задействовал всю свою силу воли, чтобы не выхватить свой кукри и не наброситься кромсать их всех.

Рок взглянул на Томаса и нахмурился.

- Но только не эти гоблины.

Вдохнув, он приступил к объяснениям:

- Наверное, тысячу лет назад все гоблины были такими, как ты говоришь. Но когда-то тогда небольшая их часть начала эволюционировать и стала гораздо разумней. Они осознали слабость своей расы и что если так пойдет и дальше, то подобное поведение обязательно навлечет гибель на их расу. Поэтому эта небольшая часть гоблинов взяла под свой контроль несколько гоблинских деревень, и остановила творившиеся там злодеяния. У них заняло десятилетия, но в конце концов им удалось заключить договор о ненападении с другими

разумными расами мира. Зная что за ними пристально наблюдают, гоблины сделали всё, чтобы продемонстрировать свои добрые намерения и не провоцировать более сильных соседей. Ну а за это время гоблины открыли в себе уникальное умение. Никто о нем ничего конкретного не знает, но с его помощью они и создали свой бизнес.

Рок улыбнулся и рукой обвел окружающий их интерьер банка.

- Смотри. Банки существовали и раньше, но какую бы магию гоблины ни культивировали, благодаря ей вся денежная система стала гораздо удобнее для всех живущих в этом мире. Жадность гоблинов превратилась в их ценнейшее достоинство. Еще никому не удавалось украсть что-либо из их банка и безнаказанно уйти. За сотни лет со времён открытия первого банка многие пытались это сделать и в итоге все погибали. Лишь одному парню это действительно удалось, но нанятые гоблинами наемники в течении всего пары часов нашли его, убили и вернули всё украденное.

Лицо Рока стало серьезным.

- Это самое лучшее и надежное место для хранения вещей и денег. Оно же и единственное.

Закончив свою лекцию, Рок от всей души рассмеялся и провел Томаса к очереди в ожидании, когда освободится кассир. Гоблины делали свою работу быстро и эффективно, поэтому Томасу и Року не пришлось долго ждать. Рок подошел к окошку и заговорил с гоблином, жестом показав на Томаса.

- Он здесь, чтобы открыть счет.

Гоблин прищурил свои красные, прикрытые очками, глаза и взглянул на Томаса.

- Чтобы открыть счет, нужно сделать взнос как минимум на 1000 золотых. После открытия пополнение счета будет бесплатным, однако при каждом снятии со счета будет удерживаться 5 золотых. Также при внесении на счет предметов и их изъятии, снимается комиссия в 5 золотых с каждой операции. Наборы одинаковых предметов, такие как наборы стрел или пучки трав, считаются за один предмет.

Гоблин говорил так монотонно, словно всё сказанное им сейчас было произнесено как минимум миллион раз и это ему смертельно надоело.

Томас на мгновение нерешительно замер и взглянул на Рока. Тот кивнул и воодушевляющим жестом указал на кассовое окно, лишь после этого Томас кивнул ему в ответ и затолкал сумку с золотыми в поддон под окошком. Он решил что ему будет достаточно 487 золотых, поэтому оставшиеся 9000 он решил внести на счет. Ухмыльнувшись, видя как у гоблина расширились от

удивления глаза, Томас обратился к нему.

- Я бы хотел открыть счет и внести 9000 золотых.

Гоблин нервно сглотнул, после чего обратился к Томасу уже гораздо более вежливо.

- Конечно, сэр.

Гоблин вынул хрустальный шар, схожий с теми что Томас видел в гильдии искателей приключений, и почти такую же металлическую карточку.

- Капните немного своей крови на шар, чтобы открыть счет. Карта будет вашим единственным средством доступа к счету в будущем, так что НИКОГДА не теряйте ее. Замена карты является очень дорогой и сложной процедурой. Карта будет показывать не только остаток средств на вашем счете, но и все предметы которые вы туда внесли. Вы можете получить обратно свои деньги и вещи в любом отделении банка гильдии в мире.

Томас кивнул и задумался над «логикой» функционирования игровых банков в мире Эпохи Богов. Пожалуй, самой лучшей догадкой была ...пространственная магия! Эх, хорошо было бы если бы эта магия работала везде. Поймав себя на такой мысли, Томас понял что слишком мало знает о магии в мире Эпохи богов, но у него было слишком мало свободного времени для исследований или изучения чего-либо из других профессий. Но этим он займется позже, магия ведь никуда не денется!

Взяв предложенную гоблином иглу, Томас уколол себе палец и выдавил каплю крови на шар. Тот засветился золотистым цветом, и тотчас же на карте появились данные Томаса. Как только свечение угасло, гоблин взял карту и сумку с золотыми.

- Дайте мне минуту, чтобы обработать ваш взнос.

Прошло около пяти минут, прежде чем гоблин вернулся и передал металлическую карточку Томасу.

- Проверьте, пожалуйста, ваш баланс, чтобы убедиться, что всё в порядке.

Томас взглянул на карту и увидел, что под черточкой, на которой значилось его имя, появилась еще одна, на которой красовался текущий баланс счета – 9000 золотых. Довольно кивнув, Томас неловко поблагодарил гоблина, после чего с Роком покинул здание банка. Вместе они направились обратно в район ремесленников. По пути Томас в очередной раз пожалел что у него нет инвентаря, куда он мог бы положить на хранение свою новую карту. Не имея такой возможности, Томас спрятал карту в ботинок. Он решил, когда у него будет время, нужно обязательно будет сделать пояс с потайным кармашком для хранения карты.

Вернувшись в район ремесленников, они разошлись – Рок направился в «Арсенал Рока», а Томас отправился в «Шкуры Хайда». Войдя в здание, Томас поприветствовал "энерджайзер" Тину, а после отправился в подсобку встретиться с Хайдом. Хайд тепло улыбнулся Томасу.

- Сегодня твой счастливый день, мне пока не нужны рюкзаки.

Томас взглянул на Хайда и с облегчением вздохнул.

- Тогда над чем я буду работать?

Хайд весело улыбнулся Томасу.

- Похоже что у Рока в последнее время сильно выросли продажи и его ученики не справляются с некоторыми запросами.... – он указал на ящик. – Каждому оружию там нужно сделать кожаные рукояти.

Томас подошел к ящику и открыл его. В нем была по меньшей мере дюжина предметов, начиная от кинжалов и заканчивая длинными мечами. Даже двуручник был. Вероятно, всё это было изготовлено немногим меньше чем за день в «Арсенале Рока». Каждое оружие было снаряжено прочно закрепленной деревянной рукоятью, которые по всей видимости и предстояло Томасу обмотать кожаными ремнями. Он не был уверен, было ли это забавно, но не удержался и хихикнул.*

- Ладно, марш давай за работу, – вывел его из раздумий Хайд.

Системное сообщение: Новый квест!

Хайд попросил вас обернуть ручки каждого оружия из ящика кожей.

Награда: 50 опыта и 5 золотых за каждую обернутую рукоять.

Ограничение по времени: 1 день.

Томас начал с того, что выбрал нож из представленной коллекции оружия. У ножей были

самые маленькие ручки, поэтому он решил, что они послужат отличным материалом для разогрева. Это не означало, что он медлил или отлынивал, просто ему нужно было снова прочувствовать процесс, чтобы сделать все правильно. Начал он с того, что аккуратно покрыл ручку клеем, затем осторожно приложил один конец кожаной полоски к верхней части ручки, прямо под гардой. Медленно, плавным движением он обернул ремень вокруг рукояти, позволив ему лечь немного внахлест. Глядя на описание квеста, Томас не мог не вздохнуть. Занимаясь чем-то подобным, он не мог получить особо много опыта для своего навыка Кожевнического дела. А значит, чтобы максимизировать результат, ему нужно было сделать каждую ручку на "превосходно"! Вместо того, чтобы вынуть оружие из ящика и приниматься за работу, Томас прошел сразу к груде кожи и взял кусок. Используя ровный кусок металла и острое, как бритва, лезвие, Томас начал быстро разрезать кусок кожи на полоски, обрезая кривые части по краям и на кончиках.

На то, чтобы обернуть рукоять у него ушло несколько минут, а вот следующая часть требовала крайней осторожности. Взяв в руки скорняжный нож, Томас очень аккуратно принялся подрезать выступающие внахлест части кожи. Смысл этого действия заключался в том, чтобы сделать края оборачивающих полосок кожи идеально совпадающими, а значит - зазор между этими полосками должен быть как можно меньшим, или его не было вовсе. Аккуратно снятые тонкие кожаные обрезки с полосок превратили ручку из шероховатой в удивительно гладкую.

Закончив отрезать последний тонкий обрезок кожи с наверху, Томас осторожно осмотрел ручку и довольно кивнул. Он поднял нож и покрутил в пальцах - как раз когда пришло системное сообщение о награде.

Системное сообщение:

Вы закончили Среднюю кожаную обертку на рукояти Магического ножа.

Качество: Превосходно. Вы получили 73 опыта в Кожевническом деле.

Томас слегка прицокнул, увидев как мало опыта он получил. Хотя, всё было не так уж и плохо. Он закончил первую обертку примерно за три четверти часа, поэтому до конца дня он мог сделать еще несколько. По факту, у него было достаточно времени, чтобы выполнить цели квеста. Настроившись на выгонку результата, Томас без жалоб приступил к работе, просто промазывая клеем, оборачивая и обрезая торчащие полоски кожи, таким образом обернув всю выданную ему дюжину оружия. К тому времени как он закончил, он получил в общем 884 опыта в кожевническом деле, обернув рукояти всех тринадцати клинков. Это было значительно больше того, что Томас рассчитывал получить за эту работу. После того как он закончил четыре рукояти, опыт за законченную работу вырос с 73 до 74, что в итоге добавило ему 8 единиц дополнительного опыта. Немного, но сейчас каждая мелочь могла помочь!

Открыв свой лист персонажа, Томас уныло вздохнул. Ему не хватало всего 203 опыта, чтобы добраться до 25-го уровня навыка Кожевнического дела! И почему в сутках не может быть

немного больше часов? Если бы он добился желаемого сегодня, то мог бы взять пару дней выходных или же закончить квест и к следующему этапу приступить уже завтра!

Разочарованно покачав головой, Томас отнес оружие на проверку Хайду. Хайд внимательно изучил каждое из них прежде чем дать свое одобрение и выплатить Томасу его дневной заработок – 65 золотых монет.

Системное сообщение: Квест завершен!

Хайд попросил вас обернуть ручки каждого оружия из ящика кожей.

Награда: 50 опыта и 5 золотых за каждую обернутую рукоять.

Ограничение по времени: 1 день.

Системное сообщение: Вы получили 650 опыта

Получив деньги и опыт, Томас пожелал доброй ночи Хайду и отправился в Лебединое гнездо. Он уже подсчитал, что ему потребуется всего несколько часов, максимум, чтобы собрать последние крохи опыта, которые были ему нужны, чтобы закончить с Кожевническим делом завтра. После этого он немедленно отправился бы к Хекрину и перешел к следующему этапу начатого квеста. Если он сможет, наконец, закончить с повторяющимися квестами и начнет новый, он сможет закончить начатую цепочку даже раньше, чем ожидалось.

Как раз закончив с планированием, Томас зашел в Лебединое Гнездо - чтобы заняться своими обычными рутинными процедурами и лечь спать.

Перевод сделан на рулейте

Лист персонажа:

Имя: Томас Даркроуз

Полученный опыт: 9,523

Потрачено опыта: 7,990

Осталось опыта: 1,533

Сила: 20

(+) 210 EXP

Выносливость: 20

(+) 210 EXP

Ловкость: 20

(+) 210 EXP

Магия: 20

(+) 210 EXP

Врожденные способности

Трансмутация (A) // 1 уровень // 0/20 EXP Быстрая обучаемость (C) // 18 уровень // 100/190
EXP Всевидящие глаза (S) // 10 уровень // 12/110 EXP

Навыки

Безмятежность // 8 уровень // 32/90 EXP Кузнечное дело // 25 уровень // 93/260 EXP Портняжное
дело // 25 уровень // 258/260 EXP Снятие шкур // 4 уровень // 8/50 EXP Дублирование // 5
уровень // 10/60 EXP Кожевническое дело // 24 уровень // 47/250 EXP

Способности

Владение оружием (нож) // 4 уровень // 27/50 EXP Владение оружием (тело) // 1 уровень // 0/20
EXP

Титулы

Магический кузнец

Карта Гильдии

Имя: Томас Даркроуз Ранг: 2 // 0/30 баллов

Сила: 20

Выносливость: 20

Ловкость: 20

Магия: 20

Квесты:

Собрать 5 Белых цветков Туллина и 10 оранжевых соцветий // 3/5, 6/10

* Здесь нет сленга или игры слов - просто Томасу предстояло "пожать плоды" успешного бизнеса, им же и организованного (кузницы Рока) ☐☐☐

сделано на рулейте

<http://tl.rulate.ru/book/20010/1376622>